

Culpabilivore{3}{B}{B}

Créature : horreurR
Peur
À chaque fois que le Culpabilivore attaque et n'est pas bloqué, le joueur défenseur perd 1 point de vie pour chaque carte dans son cimetière.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur phyrexian{2}{B}

Créature : phyrexian et mignonR
{2}{U}{U} : Échangez le contrôle de l'Infiltrateur phyrexian et celui de la créature ciblée. (Cet effet dure indéfiniment.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécuteur de la Coterie{2}{B}{B}

Créature : humain et clercU
À chaque fois que l'Exécuteur de la Coterie inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie une créature.
Mue {3}{B}{B}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur phyrexian{2}{B}

Créature : phyrexian et mignonR
{2}{U}{U} : Échangez le contrôle de l'Infiltrateur phyrexian et celui de la créature ciblée. (Cet effet dure indéfiniment.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur dauthi
(2){B}

Créature : dauthi et mignon
C

Distorsion.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire krovois
(3){B}{B}

Créature : vampire
U

Au début de chaque étape de fin, si une créature blessée par le Vampire Krovois ce tour-ci meurt, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Sacrifiez-la quand vous perdez le contrôle du Vampire krovois.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi
(B){B}

Créature : dauthi et soldat
P

Distorsion
Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn au rabais
(1){U}{U}

Créature : djinn
U

Vol
Quand le Djinn au rabais arrive sur le champ de bataille, chaque autre joueur peut piocher jusqu'à trois cartes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ertai, expert sorcier
{2}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier
R

{2}{U}{U}, {T} : Contrecarrez un sort ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Litique dominateur
{1}{U}{U}

Créature : litique
R

{1}{U}{U}, {T} : Le Litique dominateur perd cette capacité et devient un enchantement Aura avec « Enchanter : créature ». Attachez-le à une créature ciblée. Vous pouvez payer {U} pour mettre fin à cet effet. Vous contrôlez la créature enchantée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Litique dominateur
{1}{U}{U}

Créature : litique
R

{1}{U}{U}, {T} : Le Litique dominateur perd cette capacité et devient un enchantement Aura avec « Enchanter : créature ». Attachez-le à une créature ciblée. Vous pouvez payer {U} pour mettre fin à cet effet. Vous contrôlez la créature enchantée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Litique dominateur
{1}{U}{U}

Créature : litique
R

{1}{U}{U}, {T} : Le Litique dominateur perd cette capacité et devient un enchantement Aura avec « Enchanter : créature ». Attachez-le à une créature ciblée. Vous pouvez payer {U} pour mettre fin à cet effet. Vous contrôlez la créature enchantée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinomancien

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

P

Quand l'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez trois terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.

{T}, renvoyez l'Ovinomancien dans la main de son propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 0/1 verte Mouton.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion cérébrale

{X}{3}{B}

Rituel

U

Regardez la main du joueur ciblé et choisissez-y X cartes. Ce joueur se défausse de ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mundungû

{1}{U}{B}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} et 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture du crâne

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

Flashback {3}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'esprit

{3}{B}

Rituel

C

Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'esprit

{3}{B}

Rituel

C

Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouble intense

{3}{B}

Rituel

C

Chaque adversaire se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouble intense

{3}{B}



Rituel

C

Chaque adversaire se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vase cérébrale

{4}{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé se défausse d'une carte pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale temporelle

{4}{U}{U}

Rituel

R

Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision diabolique

{U}{B}

Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau



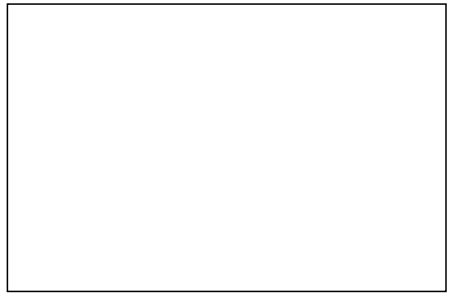
Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île souillée



Terrain

U

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île souillée



Terrain

U

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



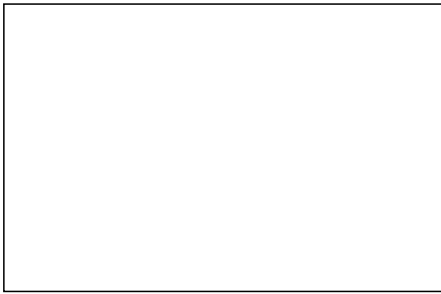
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}

Artefact

P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts

{0}

Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts

{0}

Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination

{X}{1}{U}{U}

Éphémère

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirance vers l'Héritage

{U}{U}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « trésor » sur l'Attirance vers l'Héritage.

Sacrifiez l'Attirance vers l'Héritage : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre de marqueurs « trésor » sur l'Attirance vers l'Héritage. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirance vers l'Héritage

{U}{U}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « trésor » sur l'Attirance vers l'Héritage. Sacrifiez l'Attirance vers l'Héritage : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre de marqueurs « trésor » sur l'Attirance vers l'Héritage. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude hermétique

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirance vers l'Héritage

{U}{U}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « trésor » sur l'Attirance vers l'Héritage. Sacrifiez l'Attirance vers l'Héritage : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre de marqueurs « trésor » sur l'Attirance vers l'Héritage. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande

{2}{U}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

